任天堂 ファミリーコンピュータ™

R55V5911 (PNF-BZ)

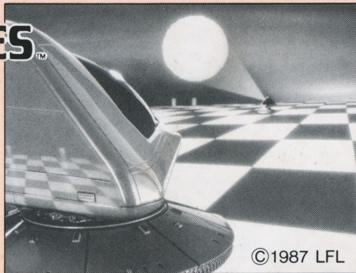
ルーカスフィルム ゲーム

LUCASFILM GAMES™

ballblazer™

ボールブレイザー

取扱説明書





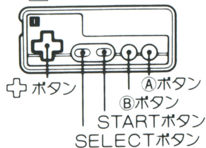
ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

●使用上の注意

1)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2)端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3)シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
4)テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5)長時間ゲームをするときは、健康のため約２時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

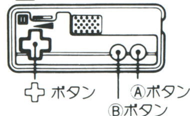
✤コントローラー各部の名称と操作の説明

○Ⅰコントローラー

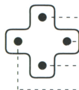


＊オレンジ色のロトフォイルを操作する場合はⅡコントローラーを使用してください。
＊紫色のロトフォイルを操作する場合はⅠコントローラーを使用してください。

○Ⅱコントローラー



〔ロトフォイルの操作〕



- ボール(あるいはゴール)に向かって前進します。
- 右に動きます。
- 後退します。
- 左に動きます。

○Ⓐボタン▶シュートします。
○スタートボタン▶ポーズがかかります。

✤ストーリー

時は西暦3097年。君は宇宙で最もスピード感にあふれ、ずば抜けて人気のあるスポーツの競技者である。

秒速50メートルを越えるスピードで競技場の表面すれすれを飛ぶホーバークラフト状の小型宇宙艇ロトフオイルに、君と君の対戦相手は乗り込んでいる。内容は単純だ。制限時間内にできるだけ得点を稼いでチャンピオンになることだ。

今回初めて地球からの生物（人間）が、数知れない予選を勝ち抜き、いまここカラクソン星とカラマル星の無重力空間で決勝戦が行なわれようとしている。

さあ、地球の名誉とマスターブレイザーという究極のタイトルを賭けて、戦いに挑んで下さい。

ゲーム方法

「ボールブレイザー」は未来のサッカーです。敵と向かいあい、空に浮いている球を取り、それを敵のゴールに入れると得点になるというゲームです。

君と競技相手は小型宇宙艇ロトフォイルにシートベルトで固定されています。画面は上下に区切られ、２台のロトフォイルの操縦席から見た光景がそれぞれ表示されます。だから、自分は敵、敵は自分しか見えない。

競技場は、縦275メートル×横105メートルで、５メートルごとに格子縞になっています。約２メートルの高さに浮いている球（プラスモーブと呼ばれている。)をロトフォイルで取り、ゴールをめざして突進しシュートします。

制限時間内に１点でも多く得点した方が勝ちです。同点の場合は、どちらかが先に得点するまで試合は続行されます。また、時間内であっても10点ストレートにとれば勝ちとなります。

✣ゲームを始める前に

①ファミリーコンピュータの電源がOFFの状態であることを確認した後、「ボールブレイザー」のカセットをセットします。

②ファミリーコンピューターの電源をONにします。

③デモが始まります。ここでスタートボタンを押して下さい。

④Bボタンを押して下さい。次のオプションのうちいずれかが点滅します。

- 上側スクリーンのプレイヤー（左）
- ゲームタイム（まん中）
- 下側スクリーンのプレイヤー（右）

ゲームタイム が点滅している時

SELECT ボタンを押すと試合時間を1分から9分までの間でセットすることができます。

左のプレイヤー
右のプレイヤー が点滅している時

SELECTボタンを押すことによって、人間(HUMAN)か、コンピュータ(DROID)を選ぶことができます。コンピュータを選んだ場合、レベルは1(やさしい)から9(むずかしい)まであります。

＊Bボタンを押すごとに点滅はゲームタイム➡右プレイヤー➡左プレイヤーの順で点滅します。

> 注意！
> コンピュータ対コンピュータを選択して、観客の立場で試合を楽しむことができますが、星間ボールプレイザー協会は、コンピュータ同志の試合に賭けることを厳禁しています。

✢ゲームの遊び方

①STARTボタンを押す
競技場の中央に球（プラスモーブ）が投げ込まれゲームスタート！

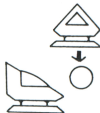
②✚ボタンの上部を押し続ける
ただ前進し続ければ球（プラスモーブ）に追いつくことができる。ロトフォイルにはコンピュータが積まれていて、常に球に向かうようにプログラムされているのだ！





③球(プラスモーブ)をつかまえる
ロトフォイルが球に近づくと自動的にそれをつかまえるゾ。球の色が自分のロトフォイルの色に変化し

て、スクリーンのセンターにあれば、球を完全につかまえた状態だ。



④ゴールへ行く

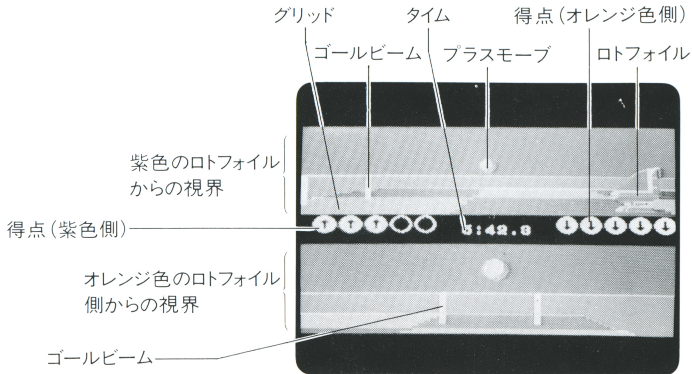
いったん球をつかまえると、前進するだけで今度は自動的にゴールへ向う。(ただ前進あるのみ！)

⑤Ⓐボタンでシュートします。

ポールとポールの間に球を入れろ！シュートした距離によって得点が違うゾ。

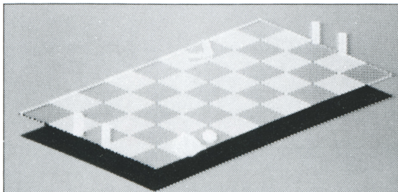
- オーバーザホライゾンショット(ロング)…3点
- 有視界ショット(中距離)……………………2点
- 近距離ショット(ショート)…………………1点

画面説明



グリッド
タイム
得点（オレンジ色側）
ゴールビーム
プラスモーブ
ロトフォイル
紫色のロトフォイルからの視界
得点（紫色側）
5:42.8
オレンジ色のロトフォイル側からの視界
ゴールビーム

✢競技場



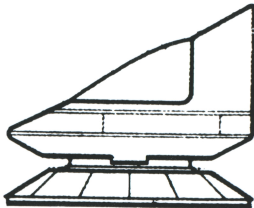
グリッド ＝プレイフィールド

- ひとつの正方形は５×５ｍ。
- グリッドの面積は
  55(275ｍ)×21(105ｍ)
- グリッドの曲率は高さ２ｍの物体を80ｍ以内で見ることが可能。
- 目に見えない電子境界線がグリッドをとりまいて、プラスモーブ（球）とロトフォイルがグリッドから出ないようにしてある。

ゴールビーム ＝ゴール

- グリッドの両端に１セットずつ存在する。
- 毎秒５ｍで動き、最初12.5ｍの間隔を保つ。

■ 間隔はゴールがスコアされるたびに狭くなる。



プラスモーブ ＝ボール

■ 直径5/8m、重さ1,000kg
■ 通常は黄色になっている

ロトフォイル ＝競技用小型宇宙艇

■ 高さ２m、重さ300kg
■ 巡航速度は毎秒50m
■ ロトフォイルは、塔載されたコンピュータにより、自動的に回転してボールに向う。この現象をロトスナップという。同様に、ボールをとらえるとロトスナップしてゴールに向う。

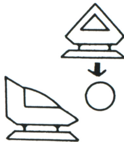
〔ロトスナップ〕





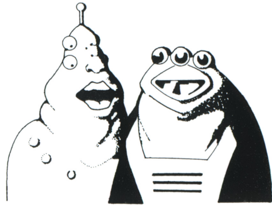
①前進しつづけると……


②自動的に90° 回転しているのだ！


③そしてボールに向う。

✣ザルタ(ミノタウル人)VSクロケット(地球人)

スラン　「宇宙の皆さん、3097年度ボールブレイザー決勝戦にようこそ、ヴォイス・オブ・ザヴォイドのスラン・スタリングです。今日の宇宙放送は、近年の偉大なマスターブレーザーの1人で、現在は、オメガ植民地の総督である、アーボスター・キプリングさんをお迎えしてお送りいたします。ようこそ、アーボスターさん、こうしてお話しするのは、トーナメントの賞金で、オメガ植民地を手に入れられて以来ですね、どうですか、惑星系のオーナーというのは。」



アーボスター　「スラン、確かにいいもんですが、しかし、時々、また昔のよ

うに、ロトフォイルに乗って、普通のブレイザーみたいに、グリッドを走り回りたい気分にもなりますね。」

スラン　「アーボスターさん、今回初めて、地球人が星間競技の決勝戦まで進んできたのですが、勝利のチャンスをどうごらんになっていますか。」

アーボスター　「正直言って、むずかしいと思いますね。彼ら地球人たちは若い種族ですよ。なにしろゲームが考案された頃にはまだ、自分達の惑星の大気圏から出られなかったんですから。」

スラン　「その頃のことを少し」

アーボスター　「何世紀も前のことですよ、スラン。大狂気の時代の終り、まだ戦争のあった頃、宇宙の暗黒の闇の奥深くで行なわれていた空中戦では、攻撃を瞬時にかわしたり、プラズマ空電が炸裂するのをエネルギーシールドでもちこたえたりといったような接近戦になると、恐ろしいほどの重力波の中で宇宙艇を

操らなければならなかったのです。宇宙艇での重力波は首ぐらい、いとも簡単にへし折ってしまうほどのものだったのですよ。」

スラン　「それで新しい種族が現れたのですね。太い首、より短い神経結合、三重壁の肺。」

アーボスター　「そういうことですね。もちろん！一部は、時代遅れの遺伝子工学によったものですが。しかし、ボールブレイザーは、実際の軍事訓練から発達したもので、我々のロトフォイルのような宇宙艇を使い、フォースフィールドは、方向と加速の急激な変化をシミュレイトしたものだったのです。これは実に命がけのもので、結局宇宙の実戦に出られる戦士１人につき新兵10人をおシャカにしてしまったのです。ありがたいことに、大狂気の時代は、過去のこととなって、この素晴らしいスポーツが残されたというわけですね。」

スラン　「あなたのようなマスターブレイザーは、ギャラクシー内の生物の中で最も発達した神経組織をもっているというのは本当ですか。」

アーボスター　「うーん、スラン、それはちょっとどうかな。ドロゴン星に住むスキリアの毒へビ狩りの連中。彼らなぞ、実際に手で毒牙をつかむんだが、実にす早いもんですよ。」

スラン　「ご謙遜を、アーボスターさん。」

アーボスター　「(深くため息をつき）スラン、ボールブレイジングというのは、単なるスポーツじゃなくて神経組織をてってい的に訓練することなんです。塔載されたコンピュータが艇を90度ロトスナップさせる時に、混乱せずに、しっかりしているというのが一番むづかしいところです。しかし、その価値はありますね。一度ボールブレイジングのペースになれてしまえば、ギャラクシー内の他のことなどまるでお遊びのようなもので

すよ。」

スラン　「お話の途中すみませんアーボスターさん。2台のロトフォイルが競技場に誘導されてきました。紫が、地球のクロケット、オレンジが、ミノタウル系を代表するザルタです。バックに聞こえますのは、伝統の「グリッドの歌」です。もちろん自動即興演奏によるものです。」

アーボスター　「過去のマスターブレイザーたちによるものですね。他のマスターたちのものにまざって私のも聞くことができるのは大変名誉なことです。」

スラン　「双方のロトフォイルが最初のフェイス・オフのための位置につく間、過去のマスターブレイザーの音楽のエッセンスが流れています。そして、ギャラクシー最高の2人のボールブレイザーたちが、じっと下の方のグリッドを見つめながら「歌」に耳を傾けています。ところで、ザルタは予選のころから注

目を集めていましたね。」

アーボスター　「確かにそうでした。あのウロコに被われたミノタウル人は、レベル9のドロイドを1分以内でやっつけることができるのですから。しかし、ドロイドをやっつけられるといっても必ずしも人間をやっつけられるとは限りませんよ。宇宙どこへ行ってもボールブレイザーゲームのルールはひとつ――3分間、プレーヤー1人、勝利者1人。」

スラン　「わくわくさせる言葉ですね、アーボスターさん。さあ始まりました！プラスモーブが左からブラスト・インされました。ザルタ・クロケット両者ともすでに加速を始めています。両者ともボールが現れる前からスティックを一杯に前に倒していました。」

アーボスター　「ドライブ・ドライブというあのフリーボールのリズムを聞いているのです。」

スラン　「さあ、クロケットのロトフォイルがボールをプルフィールドにとらえ、右に、ゴールに向っています。ザルタをよけようとしています。」

アーボスター　「ゴールは、もちろん、ボールが発射（ブラスト）されたのと同じ方向に動いています。」

スラン　「さあ、クロケットはゴールを見つけましたが、反対方向に向います。後方に向ってザルタを出しぬきました。ゴールビームがホライゾンの向うに消えてしまったはずの場所にもどりました――。とにかくブラストします。やった！早いオーバー・ザ・ホライゾン・ショットで、地球人に３ポイント。」

アーボスター　「ゴールが狭まる前に早めにオーバー・ザ・ホライゾン・ショットを決めるべきですね。スラン。」

スラン　「アーボスターさん。あなたは、オーバー・ザ・ホライゾン・ショットを完成させたとされていますが。」

アーボスター　「結局だれかがしなければならなかったことですよ。」

スラン　「オーケー。第２回目のフェイス･オフです。ボールは、今度は右からブラスト・インされます。ミノタウル人がボールをとりました！ロトフォイルがローテート（回転）してゴールに向いました。」

アーボスター　「優れたプレーヤーは、こういったロトスナップの時にも方向感覚を失わないものです。よし、前進、前進。」

スラン　「しかし､クロケットが横から追いついてきます。ミノタウル人のロトフォイルのパワーの一部が、作動しているプルフィールドにとられています。しかし、クロケットはまたプッシュフィールドを使っていません。」

アーボスター　「いいプレイですね。なるべく近づいて、あの電磁ブザー音を確実にヘルメット内で聞いてからブラストしようというわけです。「ブザー音を最大限まで」が私の惑星で子供達に教え

ている言葉です。」

スラン　「よし、クロケットのブラストで、ミノタウル人からボールが離れました。しかし、ザルタとり返します。クロケット、ブロック、やりました。地球人をまっすぐかすめて、ゴール。ザルタに２ポイント。

アーボスター　「地球人による、ゴールと相手との中間にいるという、古典的なゴールディフェンスですね。しかし、いい角度からのショットにはかないません。」

スラン　「アーボスターさん。今日は、両者とも得点が早いですね。」

アーボスター　「そのとおりですね。彼らは12才の時から競技をしています。これが地球人にとって、一躍ギャラクシーに名をあげるチャンスなので、若いクロケットにかける期待にも大きなものがあると思いますよ。」

スラン　「３回目のフェイス・オフ(対戦)です。ボールは、こんどは右

からです。双方のロトフォイルが追いかけます。クロケットが、ザルタよりマイクロセコンド秒早く追いつきます。しかし、すぐにはボールをとらえません……。」

アーボスター　「今見ているのは、見事なプッシュフィールド・ドリブルですクロケットは、ボールをとらえれば、パワーの一部を失なってしまうのを知っているので、プッシュフィールドを作動させたままにしているわけです。ボールに近づくたびに、プッシュフィールドが、ボールを前方に押しやるのです。地球人の見事なコントロールですが、しかし、スコアするにはいったんボールをとらえなければなりません。」

スラン　「さあ、ボールをとらえました。視界の左にボールをもっていて、ブラスト……。」

アーボスター　「はずれました。電子境界に当ってはね返って、ゴールビームの左に。ザルタ加速してボールをとらえます。」

スラン　「クロケットはすでにもどり始めています。ブロックしようとしますが、ザルタはずっと前方です。」

アーボスター　「地球人のやり方は正しいですね。効果的なディフェンスの鍵は、とにかく動き回ることです。」

スラン　「信じられません！ザルタのアングルショットです。ボールは、電子境界に当ってはね返り、グリッドにもどります。ザルタは地球人をまわり込んで、ボールをとらえ、ゴールのまん前に出ます。」

アーボスター　「ブラスト！ブラスト」

スラン　「やりました。ホライゾンが得点を示す電磁パルスで点滅します。ミノタウル人またポイントです。アーボスターさん、何かコメントは。」

アーボスター　「得点は大差ないようですが、明らかにザルタは、ずば抜けたプレーヤーのようですね。数億もの地球人が落胆しているも

のと思います。」

スラン　「全くその通りです。次の２分間、ちっぽけな太陽系に散らばった数十億の地球人たちははるかかなたからの宇宙放送の一語一語にしがみつき、フェイス・オフのたびに希望がわいてはかき消されます。ミノタウルのザルタは、地球人にほとんど得点を許しません。さて、残された時間は、15秒以内。地球人クロケットは、１対９とひきはなされています。フェイス・オフが始まります。」

「さあ、最後のフェイス･オフです。時計が回り始めます。ボールが右からブラスト・インされます。地球人の動きに注目してください。」

アーボスター　「クロケット、ボールをとらえて、ゴールに向って突進……しかし、後退して、ザルタの裏をかいています。」

スラン　「最後の秒読みが始まりました。」

アーボスター　「強引なロングショットです。」
—長い沈黙—

スラン　「信じられません！やりました！ホライゾンが点滅しています時計が2.5秒前で止まっています。地球人に３ポイント。スコアは、４ポイントとなり、それに対し、ザルタは、６ポイント。」

アーボスター　「スラン、これは歴史的なことですよ。もう１ポイントでスコアは５対５になり、ゲームは延長戦に入ることもありえるのですから。」

スラン　「フェイス・オフ、ロトフォイルは、それぞれのゴールの前。ボールが毎秒600ｍでブラスト・インされます。地球人が突進します。そして……。」

アーボスター　「１秒、ザルタがボールをとらえました．時間嫁ぎに後退しています。」

スラン　「試合終了です。時計がゼロを指しました。地球人のロトフォイルは、慣例に従って、敗者のペナンスに送り出されます。小惑星をとりまく大気は、勝利者ミノタウル人の色に輝いています。」

アーボスター　「見事な試合でしたね、スラン。私は……。」

スラン　「ちょっとまってください。ザルタは、グリッドにとどまって地球人のロトフォイルが競技場を出るのに、つきそって送り出していますが、このようなジェスチャーは、このトーナメントでは何世紀も見なかったことと思いますが、アーボスターさん。」

アーボスター　「誕生したばかりのマスターブレイザーが、頭角を現しはじめている種族に敬意を表しているんですね。スラン、地球人については、これから、もっと、もっと話題にのぼることになると思います。数千年もすれば、地球人たちは、本当に手ご

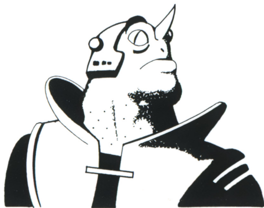
わい競争相手となりそうです。」

スラン　「どうもありがとうございました。アーボスター・キプリングさん。こちらは、ヴォイス・オブ・ザ・ヴォイドのスラン・スターリングです。ローカル宇宙放送にお返しいたします。次の恒星サイクルに、同じ場所で、同じゲームでお会いいたしましょう。宇宙唯一のゲーム、ボールブレイザー、3分間、プレーヤー2人勝利者1人！」

✠ザルタとのインタビュー

スラン　「ザルタさん、大変な試合でしたね。」

ザルタ　「実際まいったよ。一体全体、あの地球人てのはどこから来たんだ。」



スラン　「主系列からちょっとはずれた何の変てつもないＧクラスの星からです。」

ザルタ　「すごいブレイザーだ。奴の神経細胞はワープのスピードでぶっ飛んでいるにちがいないね。」

スラン　「しかしそれも十分に速くはなかったわけですな、ザルタさん。トーナメントの規則に従い、これで引退されるわけですが、何か、有望なブレイザー達に一言秘決などありましたら。」

ザルタ　「地球人たちに使われないのならな。」

スラン　「もちろん。」

ザルタ　「オーケー。昔からのミノタウルのオーバー・ザ・ホライゾン・ショットのトリックというのはこうだ。ゴールムービーがまだ見えるうちにシュートするんだ。ブラストの反動で、ホライゾン外に押し返される。そして、スコアは、プラズモーブが実際にゴールを通過する時にロトフォイルがどこにあるかで決るんだ。２ポイントのところを３ポイントにするギャラクシー最高のトリックだ。」

スラン　「２分目に地球人からのがれた方法についてはどうですか。」

ザルタ　「簡単さ。ボールをもって進んでいる時、奴がぴったり後についてくるのが分った。ほとんど、奴のスクリーンが俺の艇を真中にとらえているのが見えていた。だから、ブラストしてボールを前に出し、俺は後もどりして奴を押しもどす。そして又、先にボールをとるわけだ。」

スラン　「ゴールの接近戦については。」

ザルタ　「アーボスターから色々習ったんだが、プラスモーブを使っているんだが、境界に向い合っていて、シュートするには後退しなければならない様な時には、スティックを前に倒したままにしてブラストする。そうすれば3ポイント区域まで押し返されて、はね返されてきたボールをまたとらえることができるんだ。」

スラン　「初めたばかりの初心者たちに何か。」

ザルタ　「とにかくグリッドに出て行くことだ。そして、ゴールビームの外側をねらって練習するんだ。ゴールした時の一連の手順をふむかわりに、プラズモーブは、ただはね返ってくるので、短時間にうんと練習できる。」

スラン　「何かほかには。」

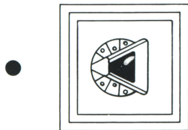
ザルタ　「ああ、地球人にはなるべく近ずかんことだ。どうも、俺は、奴らは実に手ごわい連中になるような気がするんだ。」

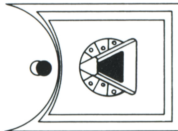
✣フォースフィールドについて

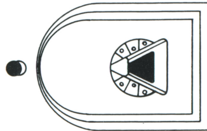
▶ブレイザーは、フォースフィールドを理解しない限り、ゲームを理解することはできません。あなたのロトフォイルが、大きなクッションで囲まれているのを想像してみてください。それが、バンプフィールドです。相手のロトフォイルのような物体は、これにはね返されてしまいます。

▶プラスモーブが約7.5mほどに近づくと、プルフィールドが作動します。クッションがへこんでボールをとらえるような感じです。これは、なかなかうまくできたフォースフィールドで、スナップして回り、ゴールに向うとゴール側にボールをとらえて、そのセンターにすえます。これで、あとは突進してゴールすればよいのです。

▶最後に発射ボタンを押して、プッシュフィールドを作動させます。大きなエネルギーのクッションが突然前につき出すような感じです。プラスモーブが10m以内にある時のみ働きます。ブザー音を聞くことにより、プッシュフィールドが使える範囲にボールが近づいたかどうか知ることができます。


図1 バンプフィールド


図2 プルフィールド


図3 プッシュフィールド

●オフェンスについて

オフェンスとは、ボールのコントロールです。プラスモーブの扱いを学ぶことです。フェイス・オフで、✚ボタンの上部を押し、突進してプラスモーブをとらえてください。あなたの側の色に、色が変ります。ロトスナップしてゴールに向います。ボールをとらえてすぐにブラストしてはなりません。ロトスナップを待ち、方向を確認してからゴールビームに向かってください。ゴールビームは、ボールがブラスト・インされた方向に動いています。

スクリーンを見て、プラスモーブをゴールビームの中間をねらってブラストしてください。ゴールに近い所からだと1ポイント、離れた所からは2ポイント、ゴールビームが実際に見えない所からだと3ポイントです。スコアのたびにゴールビームの間隔が狭まるので、最初に、2ポイント、3ポイントをねらう方がよい。10ポイント先取すると完封勝ちですが、そうでない普通の場合は、ゲーム時間終了時に、ポイントの多い方の勝ちです。

タイの場合は延長戦となり、先に得点した方の勝ちです。

感じをつかんだら、アングル・ショットを試してみてください。プラスモーブをスクリーンの片側にもってゆき、ブラストします。ボールはその方向に進みます。ブロックを切りぬけるには、このアングル・ショットを使います。電子境界にボールをあてててはね返らせ、相手のロトフォイルをやり過ごして、突進して再びボールをとらえるのです。

上達したら、プッシュフィールド・ドリブルを試してみてください。プラスモーブに近づいたら、発射ボタンを押したままにしておくのです。25%ものエネルギーを使ってプルフィールドにとらえるかわりに、プラスモーブを正面で突きながら進み、ゴールにブラストしたい時に、ボールをとらえればよいのです。

●ディフェンスについて

最高のブレーザーでさえ、ボールを常にもっているわけではありません。ボールをもっていない時は、ディフェンスにまわるしかないわけですが、その方法は2つだけです。ブザー音を聞いて相手のボールをブラストするか、ブロックするかです。

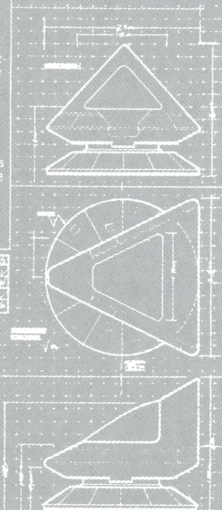
相手を追いかける時は、すぐ背後についてはいけません。横から割って入り、 ブザー音でボールをブラストします。 そして相手を離れたボールをつかまえなければなりません。ブザー音を聞けば、ボールをブラストできる範囲にいることが、分るのですが、近づけば近づくほどブザー音が大きくなり、ブラストも強力になります。

ブザー音で相手のボールをブラストする時に最もむずかしいのは、ロトスナップしてボールに向う時です。ロトスナップをくり返している間、ロトスナップの音に耳をすませて方向が変った事を知り、そして相手に追いついたら、どちら側にいるのか知っていなければなりません。こうして話す

より、実際にやってみた方が早いと思います。
ブロックは、少なくとも初心者にとっては、よりむずかしいディフェンスです。ブロックとは相手とゴールとの間にいることです。相手をスクリーンの真中にとらえておいてください。私は、いつも、テレパシー的に、相手のロトフォイルからの視界を知って、相手とゴールビームのちょうど中間コースにいれるようにします。あなたにもできると思います。

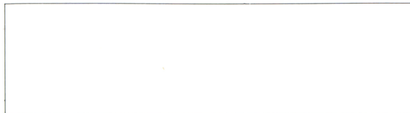
Rotofoils

- Two meters high, with footpad 2.5 meters in diameter
- Mass = 3000 kilograms
- Two-axis thrusters, cruising velocity = 50 meters/second
- Rotosnap: On-board computer automatically rotates Rotofoil 90 degrees to face ball. Rotofoil rotosnaps to face goal when you capture the ball.









Ballblazer was created by the Lucasfilm Games Division. David Levine created the concept, directed the project and designed and impiemented the screen graphics, physical dynamics, control structures, and mainline program. Peter Langston, the Games Group Leader, designed and implemented the sound effects and practice Droid intelligence, composed and programmed the music, and helped devise the game play mechanisms and strategy. David Riordan and Garry Hare of Search and Design contributed game design elements and game rules. Charlie Kellner helped conceptualize game dynamics. Ideas and support were provided by other members of the Games Division: David Fox provided aesthetic support and Gary Winnick contributed to the Rotofoil design and the introductory animation. The game Was converted from Atari Home Computer to Family Computer TM by Tadashi Hino.
Japanes director: Matuhiro Jinno.
Special thanks to George Lucas.



お問合せ

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F

株式会社ポニーキャニオン PONYCA事業部